

**TUGAS MINGGU KE-ENAM**  
**MATA KULIAH WORKSHOP MANAJEMEN PROYEK**

**TUGAS**



oleh:

**Golongan A/ Kelompok 3**

- |                                      |                    |
|--------------------------------------|--------------------|
| <b>1. Ratu Alyvia Meydiandra</b>     | <b>(E41240153)</b> |
| <b>2. Talitha Syahla Salsabila</b>   | <b>(E41240073)</b> |
| <b>3. Tijani Robith Saifun Nawas</b> | <b>(E41240108)</b> |
| <b>4. M. Anang Ma'ruf</b>            | <b>(E41240259)</b> |
| <b>5. Hilda Aprilia Putri</b>        | <b>(E41240353)</b> |
| <b>6. Saiful Rizal</b>               | <b>(E41240390)</b> |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**  
**2025**

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini tepat waktu. Tanpa pertolongan dan bimbingan-Nya, kami tidak akan sanggup menyelesaikan laporan ini dengan baik. Segala rintangan dan kesulitan dapat kami lalui atas izin dan kemudahan yang diberikan oleh-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua termasuk ke dalam golongan yang mendapatkan syafa'atnya di hari akhir kelak.

Dengan mengucapkan syukur, kami dapat menyelesaikan Tugas Pertemuan 2 Minggu Keenam ini. Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi tugas pada mata kuliah Workshop Manajemen Proyek. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran dan perincian terkait sistem aplikasi yang kami buat. Kami berharap laporan ini dapat memberikan penjelasan yang bermanfaat dan kontribusi positif dalam pengembangan perangkat lunak.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan baik dari segi bahasa maupun penulisannya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang kami miliki. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna memperbaiki dan menyempurnakan makalah ini di masa mendatang.

Jember, 15 Maret 2025

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB 1. PEMBAHASAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Dasar Teori .....	1
1.2 Tautan Youtube Daily Scrum.....	2
1.3 Hasil Kegiatan Daily Scrum.....	2
1.3.1 Tim Desain.....	2
1.3.2 Back End.....	5
1.3.3 Front End .....	8
1.3.4 Analis .....	9
1.3.5 Solusi dan Kesimpulan (Manajer) .....	9
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>

## **BAB 1. PEMBAHASAN**

### **1.1 Dasar Teori**

Pada tahap daily scrum, setiap hasil sprint diperiksa untuk menentukan adaptasi selanjutnya. Setiap progress item yang diselesaikan akan dievaluasi dan diperbarui (Suarezsaga, dkk., 2022). Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa setiap pekerjaan telah diselesaikan sesuai dengan tujuan proyek dan memungkinkan tim untuk menemukan dan mengatasi masalah yang mungkin terjadi sebelum sprint berikutnya. Selain itu, Daily Scrum membantu anggota tim berkomunikasi dengan baik, menjamin pengembangan yang jelas, dan meningkatkan kerja sama dengan memberikan pembaruan rutin tentang kemajuan dan masalah yang dihadapi. Dengan membahas pencapaian harian, tim dapat segera mengubah strategi kerja mereka untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan proyek dan menghasilkan pengembangan produk yang lebih efisien dan responsif. Hasil evaluasi Daily Scrum juga dapat membantu menentukan langkah-langkah strategis seperti penyesuaian desain atau peningkatan performa fitur, yang kemudian akan diterapkan dalam sprint berikutnya untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.

Daily Scrum dilakukan oleh development team dengan mengimplementasikan sprint planning. Seluruh sprint planning perlu dikerjakan secara berurutan dengan durasi yang sudah ditetapkan. Development team perlu memahami dengan baik rencana prioritas yang dijabarkan pada sprint planning (Nurmasani, dkk., 2024). Dalam praktiknya, Daily Scrum membantu tim memastikan bahwa setiap tugas yang telah direncanakan dalam sprint dapat berjalan sesuai jadwal dan target yang telah ditetapkan. Melalui pertemuan harian ini, tim dapat mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul selama proses pengembangan serta mencari solusi secara cepat dan efektif. Selain itu, komunikasi yang terjalin dalam Daily Scrum memungkinkan setiap anggota tim memiliki pemahaman yang sama mengenai progres proyek, sehingga dapat meningkatkan efisiensi kerja dan kolaborasi antar anggota tim. Dengan disiplin dalam menjalankan sprint

planning dan Daily Scrum, diharapkan pengembangan produk dapat berlangsung secara terstruktur, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan proyek serta ekspektasi pengguna.

## **1.2 Tautan Youtube Daily Scrum**

[https://youtu.be/1gROnZrs\\_Bw?si=RrX-dlzHQk6elHIB](https://youtu.be/1gROnZrs_Bw?si=RrX-dlzHQk6elHIB).

## **1.3 Hasil Kegiatan Daily Scrum**

### **1.3.1 Tim Desain**

Tim desainer GUI (Graphical User Interface) bertanggung jawab untuk merancang antarmuka pengguna yang menarik, fungsional, dan mudah digunakan. Berikut adalah beberapa tugas utama seorang desainer GUI:

1. Merancang Tampilan Antarmuka
  - Membuat tata letak (layout) yang estetis dan mudah dipahami.
  - Menentukan warna, ikon, tombol, dan elemen visual lainnya.
  - Menggunakan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan konsistensi.
2. Meningkatkan Pengalaman Pengguna (UX)
  - Memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif.
  - Membuat desain yang responsif dan ramah pengguna di berbagai perangkat.
  - Mengoptimalkan navigasi dan alur kerja dalam aplikasi.
3. Membuat Wireframe dan Prototype
  - Menggunakan alat seperti Figma untuk membuat sketsa awal antarmuka.
  - Mengembangkan prototipe interaktif sebelum implementasi ke dalam kode.
4. Berkolaborasi dengan Tim Pengembang
  - Bekerja sama dengan programmer dan developer front-end untuk memastikan desain dapat diimplementasikan dengan baik.

Memberikan panduan terkait ukuran, warna, dan interaksi elemen GUI.

#### 5. Melakukan Pengujian dan Perbaikan Desain

Mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan tim terkait.

Menguji antarmuka untuk menemukan masalah dalam pengalaman pengguna.

Melakukan perbaikan dan iterasi desain berdasarkan hasil pengujian.

Dalam pekerjaannya, desainer GUI berkolaborasi erat dengan tim pengembang dan UX designer untuk memastikan bahwa tampilan yang dibuat tidak hanya menarik tetapi juga intuitif bagi pengguna. Mereka juga melakukan pengujian dan perbaikan desain berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, peran desainer GUI sangat penting dalam menciptakan produk digital yang berkualitas dan mudah digunakan.

### **1. Apa yang sudah dikerjakan**

Tim desainer telah menyelesaikan prototype aplikasi, meliputi:

1. Register & Login: Merancang tampilan halaman pendaftaran dan login agar mudah digunakan serta memiliki sistem autentikasi yang aman.
2. User Management: Mendesain antarmuka untuk mengelola data pengguna, termasuk hak akses dan profil masing-masing pengguna.
3. Barang: Membuat tampilan untuk input, edit, dan pencarian data barang agar memudahkan pengelolaan inventaris.
4. Laporan Pembelian & Penjualan: Menyusun desain tampilan laporan pembelian dan penjualan agar mudah dibaca dan dipahami, termasuk grafik atau tabel ringkasan.
5. Transaksi Penjualan: Merancang halaman kasir untuk mencatat transaksi secara cepat dan efisien.
6. Profil: Mendesain tampilan halaman profil pengguna untuk memungkinkan pengeditan informasi personal.

7. Dashboard Kasir & Owner: Membuat dashboard interaktif dengan ringkasan data penting seperti total penjualan, stok barang, dan aktivitas pengguna.
8. Laporan Laba: Menampilkan laporan keuntungan dengan perhitungan otomatis dan tampilan visual seperti grafik atau diagram.
9. Absensi: Mendesain sistem absensi untuk mencatat kehadiran karyawan dengan fitur pencarian dan filter data.
10. Transaksi Pembelian (Transbeli): Membuat antarmuka untuk mencatat pembelian barang, termasuk input data supplier dan jumlah barang yang dibeli.

## **2. Apa yang akan dikerjakan**

1. Melakukan penataan pada halaman GUI yang telah selesai dikerjakan oleh tim development yang meliputi :
  - a. Halaman Register
  - b. Halaman User
  - c. Halaman Form Barang
  - d. Halaman Laporan Penjualan
  - e. Halaman Laporan Pembelian
  - f. Halaman Transaksi Penjualan
2. Mengerjakan desain GUI agar sesuai dengan prototype yang meliputi halaman :
  - a. Halaman Profile Owner dan Karyawan
  - b. Halaman Dashboard Kasir dan Owner
  - c. Grafik pada halaman Dashboard Owner
  - d. Halaman Laporan Laba
  - e. Halaman Absensi
  - f. Halaman Transaksi pembelian

## **3. Hambatan yang dialami**

Tidak ada, karena tim desain GUI sudah melaksanakan banyak pekerjaan yang tidak sedikit, sebagaimana terlihat dari desain antarmuka untuk fitur-fitur penting seperti register, login, manajemen pengguna, pengelolaan barang, laporan pembelian dan penjualan, transaksi penjualan, dan

sebagainya. Begitu pula, terdapat beberapa rencana perbaikan yang relatif kecil, seperti perubahan format tanggal yang dimuat pada laporan pembelian dan penjualan, serta pemindahan tempat nota pada transaksi penjualan.

#### **4. Tambahkan yang tadi disampaikan**

1. Berkolaborasi dengan Tim Pengembang
  - 1) Bekerja sama dengan programmer dan developer front-end untuk memastikan desain dapat diimplementasikan dengan baik.
  - 2) Memberikan panduan terkait ukuran, warna, dan interaksi elemen GUI.
2. Melakukan Pengujian dan Perbaikan Desain
  - 1) Mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan tim terkait.
  - 2) Menguji antarmuka untuk menemukan masalah dalam pengalaman pengguna.
  - 3) Melakukan perbaikan dan iterasi desain berdasarkan hasil pengujian.

### **1.3.2 Back End**

#### **1. Apa yang sudah dikerjakan**

Pada tahap awal pengembangan, saya telah melakukan perancangan terhadap database dalam bentuk **ERD (Entity Relationship Diagram)** beserta dengan **Relational Schema** guna memastikan struktur data yang digunakan sesuai dengan kebutuhan sistem. Perancangan tersebut tujuannya adalah untuk menggambarkan relasi antar tabel seperti produk, transaksi, detail transaksi hingga absensi, sehingga informasi dan data dapat dikelola dengan terstruktur tanpa adanya redundansi.

Selanjutnya **ERD** dan **Relational Schema** tersebut, diimplementasikan dalam bentuk database dibuat dengan menggunakan **XAMPP** dengan **MySQL** sebagai sistem manajemen database. Proses tersebut meliputi pembuatan tabel-tabel master, pengaturan relasi antar tabel, serta penyesuaian tipe data dengan panjang data agar sesuai dengan kebutuhan dari aplikasi kasir. Setelah



database selesai dibuat, saya melakukan **integrasi dengan NetBeans** menggunakan koneksi **JDBC (Java Database Connectivity)** dengan tujuan untuk memastikan bahwa aplikasi kasir berbasis desktop dapat terhubung dan berkomunikasi dengan database secara real-time.

Berikutnya dalam pengembangan secara fungsionalitas, telah diimplementasikan fitur **CRUD (Create, Read, Update, Delete)** untuk berbagai entitas di dalam sistem aplikasi, misalnya transaksi penjualan, pembelian dan data produk. Melalui fitur **CRUD**, aplikasi dapat menambah, membaca, memperbarui, serta menghapus data dari database. Setelah implementasi tersebut selesai, saya melakukan **pengujian koneksi database** guna memastikan bahwa sistem dapat membaca dan menyimpan data dengan benar melalui software NetBeans, sehingga semua fitur yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya kendala koneksi antara database dengan NetBeans.

## 2. Apa yang akan dikerjakan

Fokus utama dalam pengembangan ke depan adalah **mengoptimalkan kinerja query SQL**, terutama pada fitur transaksi baik penjualan dan pembelian yang menangani jumlah data besar. Optimalisasi tersebut dilakukan dengan melakukan penerapan indeks, pengelompokan query serta strategi caching agar akses data menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu, akan ditambahkan juga **fitur pencatatan absensi berbasis RFID**, dimana sistem harus mampu membaca data dari perangkat RFID serta menyimpannya ke database dengan struktur dan informasi yang sesuai, juga menampilkan riwayat absensi karyawan dalam bentuk laporan absensi karyawan dalam aplikasi.

Di sisi lain, agar proses transaksi menjadi lebih praktis dan efisien, akan dilakukan **integrasi barcode scanner** ke dalam sistem. Melalui integrasi tersebut, diharapkan sistem dapat secara otomatis mengambil informasi mengenai produk dari database berdasarkan kode yang dipindai, sehingga dapat mempercepat proses penjualan

dan pembelian (apabila melakukan re-stock barang). Selanjutnya **percetakan struk menggunakan printer thermal** akan dikembangkan untuk memastikan data transaksi tercetak dengan format yang sesuai dan mudah dibaca oleh customer.

Terakhir, untuk meningkatkan keandalan sistem, akan dibuat **mekanisme backup otomatis database** guna menghindari kehilangan data akibat kegagalan sistem. Selain itu, Selain itu, langkah pengamanan database juga akan ditingkatkan dengan **validasi input dan pencegahan SQL Injection**, yang bertujuan untuk melindungi data dari serangan siber dan akses yang tidak sah.

### 3. Hambatan yang Dialami

Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah **beberapa query kompleks masih berjalan lambat**, terutama pada transaksi dengan jumlah data besar. Hal ini menyebabkan akses data menjadi lebih lama dan dapat mengganggu performa sistem. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan optimasi query dengan teknik seperti indexing, query caching, dan normalisasi data yang lebih efisien.

Selain itu, **koneksi database masih perlu distabilkan**, terutama ketika aplikasi mengakses database dari berbagai fitur secara bersamaan. Hal ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam pengambilan data. Di sisi lain, **integrasi barcode scanner dengan database masih belum sempurna**, karena terkadang data produk tidak terbaca secara otomatis setelah pemindaian, sehingga memerlukan debugging lebih lanjut untuk memastikan sistem dapat mengenali kode dengan akurat.

Tantangan lain muncul dalam **sistem absensi RFID**, di mana terkadang terjadi delay dalam penyimpanan data. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh masalah komunikasi antara perangkat RFID dan database, sehingga perlu dilakukan optimasi pada metode pengolahan data. Selain itu, keamanan database juga menjadi prioritas utama, karena **perlindungan data sensitif** masih perlu

ditingkatkan. Untuk mengatasi masalah ini, akan diterapkan metode enkripsi serta pembatasan akses database agar tidak rentan terhadap serangan siber.

### 1.3.3 Front End

#### 1. Apa yang sudah dikerjakan

Sejauh ini, sistem telah mengalami perkembangan signifikan dengan beberapa fitur utama yang telah berhasil dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan pengelolaan data pengguna serta barang. **Form registrasi** telah dibuat untuk memudahkan pengguna baru dalam mendaftar, memastikan setiap pengguna memiliki identitas yang terdaftar secara resmi dalam sistem. Untuk akses masuk, telah dikembangkan **fitur login** dengan dua metode, yaitu **login manual** menggunakan username dan password serta **login berbasis RFID** yang memungkinkan pengguna masuk hanya dengan menempelkan kartu RFID ke scanner, memberikan akses yang lebih cepat dan praktis. Dalam manajemen barang, telah tersedia **form master barang** yang memungkinkan pencatatan dan pengelolaan barang secara lebih terstruktur, termasuk dukungan **barcode scanner** untuk mempercepat pencatatan dan pencarian barang dalam sistem. Fitur ini juga memungkinkan administrator menambahkan, memperbarui, atau menghapus data barang sesuai kebutuhan. Selain itu, sistem telah dilengkapi dengan **form user** yang memungkinkan pengelolaan data pengguna secara lebih terorganisir, termasuk pengaturan hak akses berdasarkan peran (misalnya Owner atau Karyawan) juga pada form user kita dapat menambahkan username dan password baru. Dengan adanya fitur-fitur ini, sistem kini memiliki pondasi yang kuat dalam pengelolaan data pengguna dan barang, serta mendukung efisiensi operasional dengan teknologi RFID dan barcode. Ke depannya, pengembangan akan difokuskan pada optimalisasi fitur yang ada serta penambahan fitur baru guna meningkatkan kinerja dan keandalan sistem secara keseluruhan.

#### 2. Apa yang akan dikerjakan

Pada bagian front end terdapat beberapa fitur yang sedang dikerjakan yaitu:

1. Form Transaksi (Penjualan dan Pembelian)
2. Rekap Absen
3. Dashboard
4. Laporan (Penjualan, Pembelian dan Laba)

### **3. Hambatan yang dialami**

Terjadi hambatan pada pembacaan barcode karena adanya ke delay an dari scanner jadi pembacaan barcode kurang efisien dan kadang kurang sempurna ketika data akan masuk ke database, akan tetapi front end telah memperbaiki masalah tersebut, lalu hambatan yang kedua yaitu karena terdapat banyaknya fitur pada aplikasi maka front end akan membagi kepada anggota kelompok masing-masing minimal menanggung jawaban satu from, hambatannya terjadi ketika pembagian form karena anggota kelompok masih kurang familiar dalam membuat /menjalankan program.

#### **1.3.4 Analis**

Tim desain mendapat masukan dari mitra terkait warna grafik dalam laporan laba. Berdasarkan informasi tersebut, diharapkan ada perubahan pada warna grafik agar lebih sesuai dengan standar visual yang diinginkan. Warna hijau akan digunakan untuk grafik keuntungan, sedangkan warna merah akan digunakan untuk grafik kerugian. Perubahan ini bertujuan untuk memperjelas informasi yang disajikan dalam laporan, sehingga lebih intuitif bagi pengguna dalam memahami kondisi laba dan rugi.

#### **1.3.5 Solusi dan Kesimpulan (Manajer)**

##### **1. Solusi**

Untuk mengatasi kendala dalam pembagian tugas tim front-end terhadap fitur yang akan dikerjakan, perlu adanya pembagian kerja yang jelas agar setiap anggota dapat fokus pada bagian masing-masing tanpa terjadi tumpang tindih atau kekosongan tugas dan membantu meringankan tugas

Front End. Berikut adalah pembagian tugas yang telah disusun untuk memastikan pengembangan berjalan lebih efisien.

1. Ratu dan Talitha bertanggung jawab dalam **Profil & Absensi** serta **Tanggal Laporan**. Bagian ini mencakup pengelolaan data pengguna, pencatatan absensi, dan pengelolaan laporan berdasarkan tanggal yang telah ditentukan.
2. Robit dan Rizal mengerjakan **Dashboard & Grafik**, yang berfungsi untuk menampilkan data dalam bentuk visual. Bagian ini harus memastikan bahwa grafik yang ditampilkan selalu akurat dan diperbarui sesuai dengan data transaksi yang terjadi.
3. Anang dan Hilda menangani **Transaksi Pembelian & Penjualan**, yang berfokus pada pencatatan setiap transaksi dalam sistem. Bagian ini harus memastikan bahwa setiap pembelian dan penjualan terdata dengan benar agar informasi yang digunakan oleh dashboard tetap valid.

Dengan pembagian ini, setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas. Namun, tetap diperlukan koordinasi dan komunikasi yang baik agar setiap fitur dapat terintegrasi dengan lancar dan sistem dapat berjalan tanpa kendala dan dibantu handle dibawah tanggung jawab Front End.

Selanjutnya, untuk mengatasi permasalahan yang dialami tim Back-End dan mengurangi potensi keterlambatan dalam akses data yang dapat memengaruhi performa sistem, disarankan untuk melakukan normalisasi pada kolom dan tabel yang diperlukan sebelum diimplementasikan dalam aplikasi. Setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing, kami menemukan solusi bahwa terdapat tiga tabel atau entitas yang dapat digabung sehingga diharapkan dapat meningkatkan kecepatan sistem dibandingkan sebelumnya. Selain itu, normalisasi juga perlu dilakukan pada panjang data atau nilai (values) agar lebih efisien. Sedangkan, untuk permasalahan lain yang di alami Back End mungkin dapat menjadi bahan pembelajaran untuk ditemukan solusinya pada daily scrum selanjutnya.

## 2. Kesimpulan

Kesimpulannya, dalam daily scrum kali ini, setiap tim memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas saat mengembangkan sistem. Ini akan memastikan bahwa proses berjalan lancar dan bahwa pekerjaan dilakukan dengan efisiensi. Tim desain telah membuat berbagai tampilan antarmuka yang fungsional dan mudah digunakan, sementara tim back-end membuat struktur database dan fitur utama yang memungkinkan sistem berjalan dengan baik. Tim front-end menghubungkan tampilan dengan sistem yang telah dikembangkan sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dengan cara yang paling efektif. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, tim Analis juga memberikan kontribusi penting dalam hal visualisasi data.

Solusi untuk masalah teknis seperti optimasi performa query di Back-End telah ditemukan. Sedangkan, untuk solusi yang belum ditemukan untuk stabilitas koneksi database, dan integrasi scanner barcode dapat menjadi pembelajaran untuk daily scrum selanjutnya. Diharapkan bahwa pembagian tugas yang lebih terstruktur di tim Front-End akan memungkinkan proses pengembangan berjalan lebih cepat tanpa menyebabkan tumpang tindih pekerjaan. Pengembangan sistem ini dapat terus berjalan dengan lancar dan menghasilkan aplikasi yang stabil, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan koordinasi dan komunikasi tim yang baik.

Secara keseluruhan, Daily scrum ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana proyek berkembang, tantangan yang dihadapi, dan solusi untuk meningkatkan efisiensi kerja tim. Diharapkan setiap aspek dapat berkembang secara optimal sesuai dengan rencana melalui pembagian tugas yang lebih terorganisir, komunikasi yang efektif, dan koordinasi yang berkelanjutan. Sistem yang dikembangkan dapat berjalan dengan lebih stabil, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara ini. Tantangan teknis yang muncul akan terus dievaluasi dan diselesaikan secara bertahap melalui diskusi dan kerja sama tim.

### DAFTAR PUSTAKA

- F. Suarezsaga, D. Nugraha, dan A. Y. A. Putra, “Pengembangan Sistem Informasi Perjalanan Dinas Menggunakan Kerangka Kerja Scrum”, *Jurnal Algoritma*, vol. 19, no. 2, hlm. 832–842, Nov 2022.
- Nurmasani, A., Setiawan, A., & Hartanto, A. D. (2024). PENGEMBANGAN FITUR REKOGNISI KEGIATAN DENGAN METODE SCRUM. *Information System Journal*, 7(02), 95-103. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i02.1965>.